PLATAFORMA PLAYSTATION 3 (PSN)
EDITORA SEED STUDIOS
REALIZAÇÃO SEED STUDIOS
GÉNERO ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO FINAL DE 2009
SITE UNDERSIEGEGAME.COM

ESTRATÉGIA À PORTUGUESA

É NA CIDADE DO PORTO QUE A SEED STUDIOS ESTÁ A DAR FORMA A UM INTERESSANTE TÍTULO PARA A PLAYSTATION STORE.

Por: Nuno Moreira Santos, no Porto

Under Siege é o primeiro projecto 100% português para a PS3, o que só por si é capaz de suscitar o interesse dos jogadores nacionais. Mas mesmo que assim não fosse, o jogo da produtora nortenha Seed Studios continuaria a ser merecedor de atenção pela premissa interessante que apresenta e também pelos níveis de qualidade já evidenciados, vários meses antes do lançamento.

Under Siege é um título de estratégia em tempo real, destinado a ser distribuído de forma digital através da PlayStation Store, que se insere num mundo de fantasia épica criado pela própria equipa de produção. A jogabilidade, no entanto, rejeita a complexidade e favorece a simplicidade de processos na tentativa de cativar o jogador da forma mais veloz possível. A recolha e gestão de recursos, por exemplo, tão habituais neste género, desapareceram para que o foco caia directamente nos combates.

PRONÚNCIA DO NORTE

A Seed Studios foi fundada em 2006 e está sedeada no Porto. Apesar de já contar no seu currículo com alguns jogos para a portátil Nintendo DS, a equipa tem em *Under Siege* o seu projecto mais ambicioso até agora. De momento, a produtora de *Under Siege* conta com treze elementos activos, divididos por várias funções de programação, áudio e concepção de arte.

O que mais interessa para o sucesso em *Under Siege* é o controlo eficaz das tropas, conjugando unidades que se complementem de forma natural, utilizando, por exemplo, um Canhão (representado por um autêntico brutamontes que transporta uma destas armas) para dispersar um grupo de adversários e de seguida eliminar os restantes com um esquadrão de Soldados. E é recomendável não tratar as unidades como dispensáveis, já que estas transitam de missão para missão, com os comandantes mais zelosos a ganharem vantagem. Aliás, grande parte do elemento de estratégia de *Under Siege* está mesmo na forma como os jogadores irão combinar as diversas unidades presentes, divididas por várias raças, para construir um exército único que reflicta no campo de batalha o modo de jogar de cada um. A fase de preparação, onde é possível adquirir novas unidades mediante a troca de recursos acumulados com a finalização de objectivos, é garante disto mesmo.

SIMPLES E EFICAZ

A jogabilidade é, como já referimos, simples, mas guarda camadas de complexidade graduais que se vão descobrindo. A selecção e movimento de tropas são intuitivas, mas existe a possibilidade de agrupar unidades em esquadrões para reagir de maneira célere e eficaz às movimentações inimigas, com o D-Pad a servir para alternar entre o comando das tropas.

Under Siege também surpreendeu pela positiva pelo cuidado extremo que vai colocar nas funções de comunidade e partilha, tentando criar em torno de si um grupo coeso e participativo de jogadores. A liderar esta incursão está o editor de níveis, composto em grande parte pelas próprias ferramentas de programação utilizadas pela equipa. É possível dar forma a cenários criados de raiz ou editar os já existentes, e de seguida partilhá-los com os restantes jogadores de *Under Siege*. O editor pareceu-nos bastante ►

completo, abrindo um leque de possibilidades imensas na manipulação e criação de novo conteúdo. Não falta mesmo a possibilidade de criar situações de jogo diversas, abrindo assim caminho à construção de missões e até (porque não?) de campanhas completas por parte dos utilizadores. A componente multijogador, com suporte para seis participantes (três versus três), é outro estandarte da equipa. Os mapas criados pelos jogadores podem também ser utilizados nesta vertente, abrindo mesmo caminho a uma função de jogo cooperativo: basta que sejam criadas as condições através do editor de níveis.

De resto, a possibilidade de capturar imagens e vídeos de jogo a qualquer altura e até de enviar estes últimos directamente para o YouTube (a própria PS3 está equipada para o fazer, embora exista um número muito reduzido de estúdios que utilizem estas funcionalidades) poderá também contribuir para aumentar o interesse em torno de *Under Siege*.

As tropas comportam-se de forma satisfatória no campo de batalha.

A direcção de arte é muito interessante, com alguns apontamentos de valor.

SOB OLHARES ATENTOS

Na vertente técnica, o jogo é também capaz de levantar sobrolhos, possuindo já um aspecto limpo e detalhado. A iluminação dinâmica dos cenários consegue proporcionar um ambiente bastante interessante, a física também serve para criar imersão e a direcção de arte original (como pode comprovar nestas páginas) é certamente uma mais-valia.

Ficámos surpreendidos com a ambição e organização da produtora Seed Studios, que tem com *Under Siege* a oportunidade de colocar Portugal no mapa do desenvolvimento de videojogos para a PS3. A bola está assim do lado da equipa portuense, com a hora da verdade a chegar durante os meses de Setembro e Outubro, altura em que se encontra previsto o lançamento, na PlayStation Store, de *Under Siege*.

ENTREVISTA SEED STUDIOS

A ROPS falou com três dos principais membros da equipa de produção nortenha.

ROPS De onde veio a ideia de desenvolver um jogo para a PS3?

BRUNO RIBEIRO De tempos a tempos reflectimos sobre possíveis produtos. Tentamos sempre analisá-los primeiro independentemente da plataforma para que possam ser criados e depois tentamos analisar onde é que encaixariam melhor. Posso dizer que *Under Siege* foi analisado para várias plataformas diferentes e depois chegámos a uma conclusão dado o apoio que tivemos por parte da Sony, e além disso já tínhamos os kits da PlayStation 3. Vimos que tínhamos bastante suporte e que a nível de custos, na prática, seria inferior ao que desenvolveríamos, por exemplo, para o PC, porque o facto de ter um hardware fixo poupa-nos imenso tempo e recursos a nível de testes e tudo mais. Pareceu-nos a melhor aposta, especialmente porque na PSN podemos ser nós a editar o jogo.

Que tipo de apoios é que têm por parte da Sony?

FILIPE PINA Temos apoio logístico e na parte de programação, e todos os fóruns internos e parte de desenvolvimento.

BRUNO RIBEIRO Temos bastante suporte técnico a nível quer das ferramentas que fornecem, quer mesmo a nível das dificuldades técnicas com o desenvolvimento. Se tivermos alguma questão ou algum problema, eles estão disponíveis para tentar ajudar-nos.

Qual é o processo pelo qual têm de passar para começarem a desenvolver um jogo para a PSN?

BRUNO RIBEIRO A parte fundamental é primeiro haver um conceito forte para um projecto específico. Tem de haver algo já bastante estruturado e depois é preciso abordar a Sony nesse intuito. Há um site específico para isso, para uma empresa pedir para se registar como uma produtora licenciada. Depois é uma questão de submeter o projecto em que querem trabalhar. A partir do momento em que haja uma aprovação desse projecto, abrem-se várias portas

BRUNO RIBEIRO
Game Designer/Programador

JEFFREY FERREIRA
Director de Arte

FILIPE PINA
Produtor

As tropas sobreviventes são persistente
transitam de uma missão para a segui

É UM PROJECT
100% NACIONA
DESTINADO
SER DISTRIBUÍD
ATRAVÉS D
PS STOR

"Em distribuição digital somos todos iguais. Uma equipa pequena tem tanto tempo de antena como qualquer outra"

que permitem que se possa adquirir o equipamento necessário e se possa adquirir o software. A partir daí é desenvolver o conceito. Há todos os processos de aprovação normais como para qualquer jogo ou software. Não podemos pôr um jogo à venda cheio de *bugs*.

É justo dizer que sem o crescimento brutal da distribuição digital *Under Siege* dificilmente poderia acontecer?

BRUNO RIBEIRO A distribuição veio dar uma certa facilidade para apresentar o jogo aos consumidores porque cortou os intermediários. É lógico que há custos relacionados com largura de banda dispendida para distribuição, mas estão muito longe de todo o trabalho que é necessário para a venda normal. Em distribuição digital somos todos iguais. E uma equipa pequena em Portugal tem tanto tempo de antena como tem uma Blizzard ou outra empresa.

Porquê um jogo de estratégia?

FILIPE PINA Porque não? (risos)

BRUNO RIBEIRO A nossa abordagem nunca foi "vamos fazer um jogo de estratégia". Pegámos num projecto e queríamos usar certos elementos. Quando olhámos para ele no fim, começámos a pensar "O que é que eu vou chamar a isto?". Do ponto de vista de controlarmos várias unidades, OK, isto é um jogo de estratégia. Mas quisemos, por exemplo, dar várias habilidades às personagens que vão sendo desbloqueadas. Desse ponto de vista pode ser visto até como um RPG. E temos ainda outros elementos que parecem um jogo *hack 'n slash*, mas nunca nos vincámos num género.

O cerco vai acabar

Under Siege é o primeiro jogo produzido em Portugal para a PlayStation 3. No Outono, começa a ser distribuído na PlayStation Network

É bem provável que os manuais não façam menção a uma aliança de humanos e sapos em luta contra mutantes nos tempos medievais, mas a Seed Studios está disposta a fazer história com o lançamento do primeiro jogo criado em Portugal para a PlayStation 3 (PS3), no Outono. Além da fantasia, também o sonho alimenta o projecto: «Vender 100 mil cópias até é uma perspectiva conservadora. Se estivéssemos nas grandes lojas provavelmente teríamos quatro caixas de jogos tapadas por um enorme *poster* do FIFA. Só que o *Under Siege* vai ser distribuído na PlayStation Network e aí todos os jogos são tratados por igual», lembra Bruno Ribeiro, director de programação da produtora sediada no Porto.

Na gíria do segmento, *Under Siege* é conhecido como um RTT *(real time tactics)*. O jogo é composto por múltiplos níveis e combina prémios de dinheiro virtual que permitem recrutar soldados com tácticas que têm por objectivo vencer o inimigo e passar ao cenário seguinte. Apesar de ser a estreia de uma empresa portuguesa na produção de jogos para a PS3, a Seed Studios acredita que ainda é possível ser inovador no ultraconcorrido segmento dos videojogos.

Os sócios da produtora portuense lembram que *Under Siege* é, provavelmente, o primeiro RTT criado de raiz para a PS3. E isto porque *Red Alert 3* é uma adaptação de um título desenvolvido para PC e *Comand & Conquer* e *Starcraft* são, na verdade, jogos de RTS *(real time strategy)* que privilegiam a gestão de recursos e não têm uma progressão por níveis tão vincada.

A esta inovação, junta-se outra nada despicienda: *Under Siege* é, provavelmente, o primeiro jogo de tácticas da PS3 cujos cenários e ambientes gráficos são criados pela equipa de artistas e programadores com o comando da consola da Sony. Pode parecer um pormenor, mas a verdade é que boa parte da estratégia comercial prevista para *Under Siege* tem por base a personalização e o desenvolvimento de cenários pela comunidade. O que significa que os adeptos da PS3 vão poder usar as mesmas ferramentas que a Seed Studios, sempre que quiserem criar um cenário à medida.

As inovações podem parecer próprias de um plano arquitectado por uma equipa que sabia, desde início, o tipo de jogo que queria produzir, mas a versão da empresa portuense é um pouco diferente: «Não somos rígidos quanto ao tipo de jogo que queremos editar. Já produzimos jogos de tiros, de gestão, e *puzzles* para crianças. Neste caso, pensámos no conceito e depois vimos que era um RTT. O que também pode facilitar a vida em termos de concorrência. Se fizéssemos um *first person shooter* (FPS), o que levaria uma pessoa a comprar o nosso jogo em vez do *Call Of Duty 4*, por exemplo?», sublinha Bruno Ribeiro.

Os cenários do novo jogo da Seed Studios foram desenhados com um comando da PlayStation 3

NA WEB, É MELHOR

Under Siege, pretende tirar partido da crescente popularidade dos sistemas de distribuição de conteúdos *online*. A Seed Studios lembra que a venda através da Web permite o acesso directo a grandes mercados, com custos mínimos de distribuição e maior controlo sobre os conteúdos - o que nem sempre é possível quando se está dependente de uma grande editora que vende videojogos através de suportes físicos nos circuitos de lojas tradicionais.

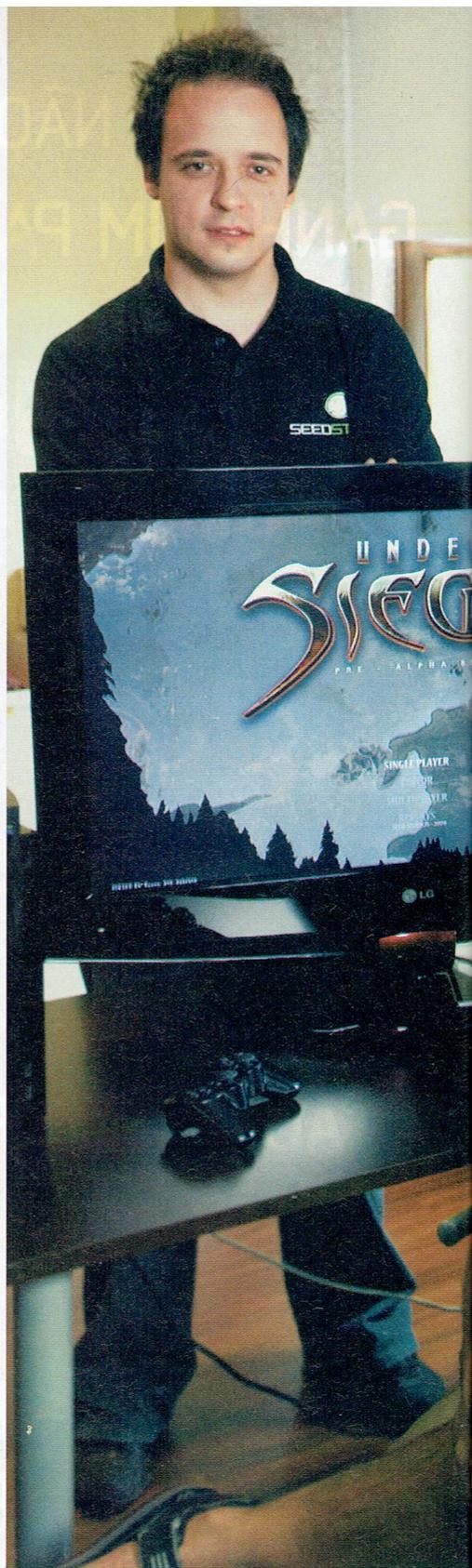
Numa primeira fase, *Under Siege* apenas deverá ser comercializado nos Estados Unidos e na Europa (os lançamentos na Ásia exigem a adaptação aos gostos locais) e em seis línguas. Mais do que fazer uma facturação choruda, a Seed Studios tem em vista a constituição de uma comunidade em torno do jogo. «Queremos fazer o preço mais baixo possível e ao mesmo tempo chegar ao maior número de pes-

FILIPE PINA (em baixo), **JEFFREY FERREIRA** e **BRUNO PINHEIRO** querem criar uma comunidade à volta de *Under Siege*

Foto: Egídio Santos

HOMENS E SAPOS DE ESPADA EM RISTE

UNDER SIEGE começou a ser desenvolvido em Abril de 2008, por uma equipa de 14 elementos.

O JOGO foi programado em C++. Além da versão para PS3, foi desenvolvida uma versão paralela em ambiente de computador pessoal, que mais tarde veio a ser abandonada.

OS MENTORES do projecto lembram que há diferenças entre programar para PC e para a PS3: no primeiro caso, é necessário garantir a compatibilidade com múltiplos dispositivos de várias marcas e respectivas configurações; no segundo, o desenvolvimento destina-se a uma plataforma "fechada" e tem como desafio o aproveitamento de componentes gráficos e de processamento, que se mantiveram inalterados nos últimos anos. A aposta na PS3, implicou ainda conhecer o funcionamento aprofundado de uma unidade de processamento com nove cores (um deles mais complexo que os outros oito), que dá pelo nome de Cell.

O JOGO tem por mote a invasão de seres mutantes numa época com similaridades à medieval e ainda a aliança entre várias raças na luta contra os invasores. Por enquanto, a aliança só agrega humanos e batráquios, mas futuramente poderão vir a ser acrescentadas raças e funcionalidades para a comunidade. Espadas, minas, setas e zarabatanas com venenos são as armas mais comuns.

O JOGADOR vai acumulando dinheiro consoante o desempenho nos vários níveis. Sempre que passa um cenário, é-lhe permitido trocar dinheiro por jogadores, com características diferentes no que toca ao ataque e à defesa. O controlo das equipas (que podem ter até oito grupos de jogadores) é feito através de um cursor circular. Em cada nível, são inseridas dificuldades específicas e um inimigo final de dificuldade acrescida (há mesmo robôs gigantes...) que fomentam a formação de equipas heterogéneas.

O JOGO contempla uma versão de multijogador (até quatro jogadores) para a Web, em que as equipas podem lutar ou aliar-se consoante as missões atribuídas.

VÃO SER DISPONIBILIZADAS funcionalidades de edição de cenários (além do aspecto gráfico, também se pode alterar as "árvores lógicas" do enredo) através do comando da consola. Estão previstos screenshots e gravação dos jogos para posterior disponibilização no YouTube e afins.

soas. É um equilíbrio que vamos tentar manter», explica Filipe Pina, produtor da produtora de jogos.

Com a estreia na PS3, a Seed Studios pode realizar, finalmente, um velho sonho de Bruno Ribeiro, Jeffrey Ferreira e Filipe Pina. *Under Siege* não é o primeiro título da produtora nortenha que também tem no currículo o primeiro jogo para a Nintendo DS criado em Portugal, mas é, seguramente, o projecto mais ambicioso que levou a cabo até à data.

Entre 2000 e 2006, os três jovens tiveram de aprender a lidar com as contrariedades de quem lança uma empresa de jogos em Portugal. Hoje a produtora que tem como accionistas a LT-Studios e a Norhold já conhece as agruras de alguns empresários portugueses. Além da renitência dos bancos, a Seed Studios não tem explicação para o atraso na entrega do apoio financeiro (prometido para Janeiro) que garantiu junto do IAPMEI, depois de se tornar a primeira produtora de videojogos nacional a beneficiar da atribuição de financiamentos da UE.

O atraso burocrático não chega para esmorecer o entusiasmo: apesar de certificada para o desenvolvimento de jogos para as consolas Nintendo e Xbox, a Seed Studios já está a pensar nos títulos seguintes a criar para a PS3. Na mente dos jovens empresários está o exemplo da Crytek, produtora que começou na Alemanha como PME e hoje tem cinco estúdios dispersos pelo mundo.

Hugo Séneca

'Ataque' à Playstation

Custou um milhão de euros e é o primeiro jogo para a Playstation feito em Portugal. A Seed Studios marca posição no mercado internacional

POR **CESALTINA PINTO**

São o que parecem: maluquinhos por videojogos. Almoçam em quinze minutos na tasquinha do lado, onde já os esperam, para voltarem rapidamente ao trabalho. Jogam com convicção até que o relógio aponte as 14h e 30. Sem tirarem os olhos do ecrã de computador, manejam o rato e o teclado de modo a obterem a melhor performance, em equipas ou uns contra os outros. Um deles, Jeffrey Ferreira, conduz um tanque de guerra: «Olha, vamos dar uma volta.» Paisagens áridas. Eis que um outro lhes sai de surpresa ao caminho: «*What the fuck!?*...», grita o colega de um outro canto da sala, cabelo liso comprido, preso em rabo-de-cavalo, cuja personagem no ecrã foge da emboscada. Nestes momentos, por muito que a VISÃO peça conversa, a resposta só sai em monossílabos. Produzem videojogos e quando lhes perguntamos como ocupam os tempos livres respondem: «Jogamos videojogos.»

Pacientemente, Filipe Pina, 30 anos, sócio-gerente da Seed Studios, dá-nos atenção, mas confessa que gostaria de estar a participar no jogo, como é hábito diário. Dali a pouco, o relógio obrigará a regressar ao trabalho. A descontracção dará lugar à responsabilidade dos papéis que assumiram na vida profissional: ilustradores, animadores 3D (três dimensões), modeladores, programadores (gráficos, de inteligência artificial, de redes e códigos, de som).

Foi este ambiente que marcou a criação do primeiro jogo português para a Playstation3, totalmente desenvolvido por esta equipa de 14 jovens que enchem de vida dois andares da Rua Ferreira Borges, ali quem desce para a Ribeira do Porto. A partir do exterior, mais seis elementos trabalham para a Seed Studios, empresa criada em 2006, com dois jogos editados internacionalmente e mais dois já produzidos, e que se tornaram produtores oficiais da Nintendo, Sony e Microsoft. Há ano e meio, esta produtora começou a conceber o *Under Siege*, «um jogo de estratégia e acção onde se comanda um pequeno ►

Indústria Quanto valem os jogos

Em 2009 o mercado de videojogos gerou mais receitas do que os do cinema e música juntos

54,6 mil milhões
RECEITAS DA INDÚSTRIA, EM 2009, EM DÓLARES

25,4 mil milhões
RECEITAS EM 2004, EM DÓLARES

+115%
CRESCIMENTO DAS RECEITAS ENTRE 2004 E 2009

ANTÓNIO GONÇALVES E FILIPE PINA O jogo que criaram para a Playstation 3 teve um orçamento superior a muitos filmes: um milhão de euros

► grupo de heróis contra um imenso exército invasor». Quem o jogar, «irá explorar montanhas, pântanos, florestas e desertos e enfrentará criaturas fantásticas ao longo de 21 níveis». Jogado em tempo real – «é o primeiro título *Real Time Tatics* para a Playstation3» – o *Under Siege* obrigou a um investimento de 1 milhão de euros (mais do que muitos filmes portugueses) e será lançado no Outono, primeiro nos EUA e logo a seguir na Europa.

CONTROLAR O PROCESSO

É Filipe Pina quem nos abre a porta. De bermudas, *T-shirt* branca ostentando um boneco que pergunta «*Fun, anyone?*» ('Alguém quer divertir-se?'), guia-nos até uma sala de reuniões no andar de cima para nos explicar como nasceu esta aventura. Cresceu na Amora, na Margem Sul do Tejo, e aos 6 anos de idade já se agarrava com todo o entusiasmo a um ZX Spectrum, o mais popular computador caseiro de jogos nos anos 80. Mais tarde brincaria com a recordação: «Tive uma infância complicada.» Quando acabou o 12.º ano concluiu que não havia nenhum curso que chegasse para ele. «Queria cinema e televisão, mas não gostei dos cursos em Portugal. Queria tirar realização nos EUA, mas não tinha dinheiro. Fui pragmático. Arranjei trabalho numa produtora de televisão e aprendi tudo no mercado de trabalho.» Fez design gráfico na Sigma3, que produzia para a SIC Radical, e adquiriu experiência.

Consolida-se a amizade com aqueles que viriam a ser os seus dois sócios na Seed Studios: Bruno Ribeiro (28 anos), que tirava uma licenciatura em Aveiro, e Jeffrey Ferreira (30 anos), de Espinho e com passagem pelo Canadá. Até que, «em 2006, decidimos avançar com a empresa, porque era mesmo isto que queríamos».

Filipe Pina mudou-se para o Porto e concentrou-se na formação de uma boa equipa criativa. O *know how* empresarial, foram buscá-lo fora, pois entretanto também já sabiam onde estava o que lhes podia interessar. Da Norhold (empresa de consultoria para gestão e investimentos) veio Artur Mendes, e da LTstudios (empresa com experiência em imagens 3D e vídeo para o sector da arquitectura) vieram Filipe Roquette e António Gonçalves. Três pessoas cerca de dez anos mais velhas e duas empresas que decidiram apostar na «equipa dos putos». Até à data, não se arrependeram.

UMA IDEIA, UMA ESTRUTURA

Por esta altura já António Gonçalves, 39 anos, se juntara à conversa. Responsável pelo pelouro criativo, é ele que tem a missão de mediar criativos e administrativos. Conta como se preocuparam em adquirir, primeiro, experiência nesta área de negócio. E de como descobriram como é difícil definir o que é a propriedade intelectual neste sector. A Seed Studios começa por fazer um jogo para PC, o *Sudoku for Kids*. «Em francês, inglês (para o Canadá), em espanhol (para a comunidade latina) e em português, porque nós quisemos», precisa Filipe. E seguiu-se o *Toy Shop*

Tendência
Quem joga
Mais de metade dos adultos joga videojogos. Muitos, diariamente

35 anos IDADE MÉDIA

<18 anos	25%
18–49 anos	49%
>50 anos	26%

MUNDO VIRTUAL O jogador terá de explorar montanhas, pântanos, florestas e desertos e defrontar rivais saídos dos contos fantásticos. Tudo, ao longo de 21 níveis

para Nintendo (também o primeiro português), «publicado nos EUA, Canadá, Europa, Austrália e Nova Zelândia». Dois produtos que lhes fizeram abrir os olhos, pois de um para o outro já houve uma evolução na gestão do negócio. «Quando a distribuição é feita por terceiros não há maneira de confirmar o que é vendido realmente. No *Sudoku* recebemos *royalties* à medida que nos iam informando do que estava a ser vendido. No *Toy Shop*, já houve um pagamento à cabeça», reforçam.

Feito em 2007, o *Toy Shop* foi colocado no mercado em 2008. Mas logo no ano de lançamento começaram a focar-se num produto para a Playstation, pois já foram vendidas 311 milhões de unidades desta consola, com a terceira versão, a PS3, a atingir maior penetração no mercado. «Comecei a investir e a pôr uma equipa a pensar no produto. A intenção é que uma ideia corresponda a uma estrutura», explica Filipe Pina, que mostrou uma especial sensibilidade para as questões financeiras. «É importante perceber o que podemos produzir e quanto podemos investir. Limada a ideia, o orçamento pode ser aumentado ou diminuído. Para o *Under Siege* chegamos a um milhão de euros como tecto máximo. Mas como é colocado directamente na internet, temos o controlo do processo todo. Desde o registo da marca, à produção e ao marketing.» Mais uma evolução face aos jogos anteriores.

COMPETIR COM GIGANTES

Para reunir um milhão de euros foram buscar uma parte ao que tinham ganho nos jogos anteriores, outra aos sócios e outra à banca, «mais ou menos em partes iguais». Os últimos 300 mil euros virão do QREN, que «está atrasado». Desde a data da criação até ao ano passado, a Seed Studios facturou 1,4 milhões de euros. Agora, querem atacar o topo. «Vamos competir no mercado internacional, onde são seleccionados só os melhores». Foi contratado um americano para fazer a banda sonora do *Under Siege*, e uma empresa no Reino Unido para testar o jogo intensivamente. É nesta fase que está o projecto. O lançamento acontecerá em Outono e o preço «poderá ir até 30 euros». O objectivo, diz António Gonçalves, «é rentabilizar o investimento ao fim de três anos».

De 2004 para 2009 foram gerados 120 mil postos de trabalho directo nesta indústria nos EUA

Estão confiantes. Desta vez, são eles que pagarão uma comissão à Sony e não o contrário. «A internet pode vender ilimitadamente e podemos ter o mesmo destaque que os concorrentes. Não temos de pagar a colocação nas prateleiras e não há gastos em caixas. Tomámos as rédeas do marketing, da distribuição e da produção. Podemos saber exactamente quanto estamos e quem está a comprar.» É o negócio em tempo real.

E enquanto Filipe está «sempre com a mão na massa», António faz os cálculos. «Se no ranking mundial atingirmos o lugar 2300 das vendas, cumprimos as nossas expectativas mínimas: 5 milhões de facturação em três anos. E não estamos a ser ambiciosos.» Na calha estão já outros «projectos muito interessantes», promete Filipe. «Depois disto, ou damos um grande passo ou estamos desgraçados». Ou seja, *Under Siege*.

Loja Apple
Puzzle 'high tech'

Dizem-se mordidos «pelo bichinho da tecnologia», mas nem isso lhes toldou a visão... para o negócio. **Hugo Pinto,** António Lourinho e **Andreas Silva** fundaram a Inovaworks em 2006, e não quiseram ficar à margem de um mercado que rendeu à norte-americana Apple mil milhões de euros no último ano. **Por isso, lançaram aquele que é o primeiro jogo português para o iPhone**... ou quase. Apesar de outros já terem sido desenvolvidos por programadores a título individual, *Dropoly*, uma versão para o século XXI do *BlockOut*, uma adaptação a três dimensões do *Tetris*, que se tornou jogo de culto dos anos 80, é o primeiro jogo de uma empresa nacional a chegar às prateleiras virtuais da iTunes Store da Apple.

A competir com os grandes tubarões do sector, *Dropoly* é já a quinta aplicação mais vendida no top nacional da iTunes Store. E quer ir longe, uma peça de cada vez. «Nós consideramos a nossa experiência um sucesso se durante três meses vendermos 50 mil cópias», garante Hugo Pinto. ANA RITA LÚCIO

Universidade
Criada a primeira pós-graduação

A indústria de videojogos já rivaliza, em facturação, com o cinema e a música, mas debate-se em Portugal com falta de mão-de-obra qualificada.
A Seed Studios perdeu recentemente um dos seus profissionais, que foi para a Alemanha ganhar o dobro (**os salários em Portugal andam entre os mil e os 2 mil euros brutos**). Daí que António Gonçalves seja um dos promotores da primeira pós-graduação em Design de Videojogos na ESAD (Escola Superior de Artes e Design), em Matosinhos, instituição onde lecciona há onze anos. Reunir a experiência já existente no País é o objectivo desta pós-graduação, que poderá evoluir para mestrado e contará com a colaboração de vários produtores, entre os quais o próprio Filipe Pina. As candidaturas terminam a 2 de Outubro.

ECONOMIA

Portugal faz bem

UMA INICIATIVA: VISÃO/CONTINENTE

Estratégia sem fronteiras

O primeiro jogo desenvolvido por uma empresa portuguesa para a PlayStation 3 já invadiu o mercado mundial dos videojogos. Conquistá-lo faz parte da tática

O Under Siege é o primeiro jogo de estratégia RTT (*real time tactics* – tática em tempo real) produzido de raiz exclusivamente para a PlayStation 3.

Foi o vencedor do Grande Prémio Zon e do 1º prémio para Aplicação Multimédia, nomeado para os World Summit Awards (WSA) onde representou Portugal e finalista para os Prémios Novo Norte na categoria Criatividade.

Videojogo Under Siege

> Programação, ilustração, arte conceptual, modelação, animação, argumento e guião, *design*, música, som e voz concebidos por equipa de profissionais portugueses. Por falta de alternativas, tanto o *software* com o *hardware* utilizados são de origem estrangeira, mas nos *inputs* nacionais contam-se ainda as componentes de gestão, administração, *marketing*, contabilidade e advocacia.

> O videojogo é um produto interativo, por isso o trabalho de atualização e aperfeiçoamento não termina no lançamento e pode estender-se muitos anos para além da sua produção.

BI: Seed Studios, Lda.

Postos de trabalho: **20**

Empresas nacionais envolvidas na produção: **n.d.**

Faturação: **3 milhões de euros** (dados de 2010)

Impostos pagos em Portugal: **n.d.**

Custos salariais: **n.d.**

Volume das exportações: **n.d.**

Capital: **100% português**

Sede: **Porto**

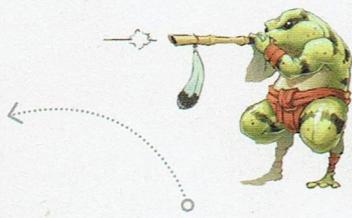
1,4

MILHÕES DE EUROS

foi quanto a Seed Studios investiu no desenvolvimento e lançamento do Under Siege, do qual prevê que se venham a vender 200 mil unidades. O videojogo para a Play Station 3 com selo luso levou três anos a ser desenvolvido e contou com a participação de uma equipa de 20 pessoas das mais variadas áreas.

Foi lançado em simultâneo em todo o mundo, a 2 de junho deste ano. 27 de abril era a data inicialmente prevista para o lançamento, mas coincidiu com o anúncio por parte da Sony de que tinha sido roubada a informação a 77 milhões de contas, devido a um ataque de *hackers*... e acabou por ser adiada.

A cara atrás do objeto

António Gonçalves juntou o espírito empreendedor e a vontade de desenvolver videojogos às de Filipe Pina, Bruno Ribeiro, Jeffrey Ferreira, Artur Mendes e Filipe Roquette, que com ele formam o 'exército' de sócios da Seed Studios. A conquista do mercado internacional dos videojogos segue agora com a bandeira do Under Siege. Dentro de portas, distribuíram recentemente 30 mil exemplares de três videojogos desenvolvidos para o PASSE (Programa Alimentação Saudável em Saúde Escolar), para que alunos dos 4 aos 16 anos aprendam a fazer uma alimentação saudável... jogando.

Está à venda em mais 60 países que englobam a rede de lojas digitais da Sony nos continentes europeu, americano e asiático. Os Estados Unidos são o país com maior volume de vendas internacionais.

É vendido online na PlayStation Store, a loja digital da Sony. Em Portugal, o preço de venda é de 14,99 euros, no Reino Unido, 11,99 libras e, nos Estados Unidos, 19,99 dólares. Nos países que não tenham nenhuma das três moedas, é feita uma conversão aproximada.

Graças a uma ferramenta de edição própria, é possível criar e personalizar níveis de jogo e personagens novos que podem ser partilhados com outros jogadores.

Algumas das funcionalidades adicionais que têm conquistado o gosto do público são a gravação de vídeo, *chat* de vídeo, *chat* de voz e banda sonora personalizada.

A história

Diz-se que a necessidade aguça o engenho, mas neste caso aguçou o jogo. Fundada em 2006, a Seed Studios nasceu da vontade dos seus sócios-fundadores em desbravar terreno na indústria dos videojogos, até então quase inexistente. Enveredando agora pelos jogos de estratégia com Under Siege, já deu cartas no mercado nacional com projetos direcionados para o público infanto-juvenil como Sudoku for Kids, para PC e Nintendo DS e Aquatic Tales e ToyShop, ambos para a consola portátil da Nintendo.